Aide de Jeu pour Hawkmoon

L'Ile Brisée

Avertissement au joueur **La lecture de ce qui suit gâcherait certainement une grande part de votre plaisir si vous n'avez pas encore joué l'Ile Brisée. Aussi, prenez votre courage à deux mains et passez aux pages suivantes.**

Avertissement au maître de jeu

Cette aide de jeu est destinée à vous permettre une gestion plus aisée des entités présentes dans els personnages mais aussi des cartes de tarots tirées lors de l'entrevue avec Wickna Olna. Pour chaque aventurier, vous trouverez ci-contre une fiche qui représente l'entité et l'effet des cartes.

Tableau de l'entité

Ce tableau comprend les deux seules caractéristiques de l'entité, l'intelligence et le pouvoir. Cochez au fur et à mesure de leur progression leur valeur actuelle.

Le stade indique l'état de développement de l'entité et ses pouvoirs.

L'enfance commence dès le réveil dans la pyramide de fer. Suivant que le personnage ait réussi ou non son jet sous la SAN, l'entité apparaît avec une INT et un POU de 4 ou une INT et un POU de 6. L'enfance prend fin dès que le POU ou l'INT de l'entité égale celle du personnage. La conscience correspond au dernier stade et commence dès la fin de l'enfance.

Les pouvoirs de l'entité sont les suivants :

- Dote l'aventurier d'un sixième sens, ses compétences physiques augmentent pour un round de 25% ou de moitié, à l'avantage du joueur.
- Soigne l'aventurier, l'entité peut absorber autant de points de dégâts qu'elle possède de POU. De plus, à chaque plein lune, l'entité peut soigner son équivalent de POU.
- Au stade de l'enfance, l'entité gagne un point de POU et d'INT par utilisation de chacun de ses pouvoirs au profit du personnage.

Chaque semaine, l'entité lutte POU contre POU avec l'aventurier sur la table de résistance. Si l'entité remporte la lutte, elle gagne un point de POU et un point d'INT.

- Au stade de la conscience, l'entité gagne deux points de POU pour chaque utilisation de ses pouvoirs. L'esprit peut aussi tenter de prendre le contrôle du personnage à travers une lutte POU contre POU et ceci chaque nuit. Le perdant est renvoyé dans les limbes de l'inconscient pour vingt quatre heures et perd définitivement 1D3 points de POU. En plus l'esprit est maintenant capable de monter toutes les compétences du personnage pour un round à 99%.

Les cartes de tarots :

Il vous suffit de noter les cartes tirées par chaque personnage et leurs effets.

Personnage :
Tableau de l'entité

INT	**4**	**11**	**18**	**POU**	**4**	**11**	**18**
	5	**12**	**19**		**5**	**12**	**19**
	6	**13**	**20**		**6**	**13**	**20**
	7	**14**	**21**		**7**	**14**	**21**
	8	**15**	**22**		**8**	**15**	**22**
	9	**16**	**23**		**9**	**16**	**23**
	10	**17**	**24**		**10**	**17**	**24**

Stade : Enfance
Conscience

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Personnage :
Tableau de l'entité

INT	**4**	**11**	**18**	**POU**	**4**	**11**	**18**
	5	**12**	**19**		**5**	**12**	**19**
	6	**13**	**20**		**6**	**13**	**20**
	7	**14**	**21**		**7**	**14**	**21**
	8	**15**	**22**		**8**	**15**	**22**
	9	**16**	**23**		**9**	**16**	**23**
	10	**17**	**24**		**10**	**17**	**24**

Stade : Enfance
Conscience

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Personnage :
Tableau de l'entité

INT	**4**	**11**	**18**	**POU**	**4**	**11**	**18**
	5	**12**	**19**		**5**	**12**	**19**
	6	**13**	**20**		**6**	**13**	**20**
	7	**14**	**21**		**7**	**14**	**21**
	8	**15**	**22**		**8**	**15**	**22**
	9	**16**	**23**		**9**	**16**	**23**
	10	**17**	**24**		**10**	**17**	**24**

Stade : Enfance
Conscience

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Nom de la lame :
Effets : -
-
-

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 5** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en septembre 1990.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~